

PENGARUH PEMANFAATAN GADGET DAN KEDISIPLINAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII

Lidya Rizky Mariani¹, Haeruddin², Asyriil³
^{1,2,3}FKIP Universitas Mulawarman
Alamat e-mail: ²haeruddin@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

This ex post facto research aims to determine the effect of gadget usage (X_1) and learning discipline (X_2) on mathematics learning outcomes (Y) for class VIII students at SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year. In this study there are two independent variables, namely gadget usage and learning discipline and one dependent variable, namely students' mathematics learning outcomes. The population of this study were all students of class VIII SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year. Sampling using cluster random sampling technique and the sample used was 186 students. The instruments used include questionnaires on gadget usage and learning discipline as well as tests on mathematics learning outcomes. Data analysis in this study is descriptive statistics and inferential statistics, namely multiple linear regression analysis with a significance level of 5%. The descriptive analysis shows that the average gadget usage is in the medium category and the average learning discipline is in the medium category and the mathematics learning outcomes are in the low category. The results of inferential analysis using multiple linear regression analysis showed that the F test value showed a significance value of $F (0.000)$, so rejecting H_0 meant that there was an effect of the use of gadgets and learning discipline on students' mathematics learning outcomes. The results of the analysis using the t test show that the significance value for the regression coefficient (gadget use) and significance value (learning discipline) is less than , namely $0,026 < 0,05$ and $0,008 < 0,05$, so reject H_0 means that the gadget use variable has an effect on mathematics learning outcomes students and learning discipline influence students' mathematics learning outcomes. So, it can be concluded that there is an influence of the use of gadgets and learning discipline on the mathematics learning outcomes of class VIII students at SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year.

Keywords: gadget usage, learning discipline, and mathematics learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ex post facto ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan gadget (X_1) dan kedisiplinan belajar (X_2) terhadap hasil belajar matematika siswa (Y) kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling dan sampel yang digunakan sebanyak 186 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket pemanfaatan gadget dan angket kedisiplinan belajar serta tes soal hasil belajar matematika. Analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa analisis regresi linier berganda dengan taraf signifikan (α) sebesar 5%. Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata pemanfaatan gadget siswa berada pada kategori sedang dan rata-rata kedisiplinan belajar siswa berada pada kategori sedang, serta hasil belajar matematika siswa berada pada kategori rendah. Hasil analisis inferensial dengan analisis regresi linier berganda diperoleh bahwa nilai uji F menunjukkan nilai signifikansi F (0,000), maka tolak H_0 yang artinya terdapat pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil analisis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk koefisien regresi β_1 (pemanfaatan gadget) dan nilai signifikansi untuk koefisien regresi β_2 (kedisiplinan belajar) kurang dari 0,05, yaitu $0,026 < 0,05$ dan $0,008 < 0,05$ maka tolak H_0 yang berarti bahwa pemanfaatan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dan kedisiplinan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024 dengan kontribusi pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar sebesar 9,3% dan sisanya 90,7% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: pemanfaatan gadget; kedisiplinan belajar; hasil belajar matematika

A. Pendahuluan

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu cita-cita bangsa yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang mana untuk mewujudkan hal itu yaitu dengan adanya pendidikan. Dengan begitu, masyarakat dapat mengembangkan potensi dalam diri dan dapat dijadikan bekal kompetensi untuk kemajuan bangsa. Pendidikan sebagai salah satu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No 20 Tahun 2003). Dalam pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah dimana melibatkan guru sebagai pendidik atau pengajar dan

siswa sebagai peserta didik, diwujudkan melalui adanya pembelajaran guru untuk siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah guru secara sadar merencanakan dan mengarahkan tindakan mengajarnya secara sistematis dan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa di sekolah. Matematika sendiri ialah ilmu yang mendasar, dan merupakan ratu bagi ilmu-ilmu lain, hal ini dikarenakan banyak ilmu pengetahuan yang penemuan dan pengembangannya bergantung pada matematika sehingga matematika sendiri memiliki peranan penting dalam pendidikan.

Sedangkan mata pelajaran matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit bagi siswa untuk dipahami. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Samarinda menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar matematika siswa di kelas VIII masih belum optimal karena masih banyak siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan hasil belajar matematika yang ditetapkan pihak sekolah yaitu

78. Hasil belajar yang belum optimal ini merupakan masalah yang harus dicari penyebabnya. Dengan mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa, maka dapat diambil keputusan yang tepat sehingga masalah dapat teratasi. Hasil belajar menurut Mirdanda (2018) merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Setiawan (2017), hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan juga semakin meningkat. Contoh perkembangan teknologi yaitu pemanfaatan gadget untuk menunjang pembelajaran siswa. Pemanfaatan gadget meningkat sejak diterapkannya *study from home* yang membuat siswa akhirnya banyak menghabiskan waktu didepan gadget. Semakin sering siswa menggunakan gadget maka semakin banyak dampak yang

dirasakan siswa, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dalam pemanfaatan gadget tentunya harus memperhatikan maksud dan tujuan yang dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran siswa. Menurut Hasanah & Kumalasari (2015), penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah pada proses belajar siswa. Hal ini didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saroinsong (2016) bahwa penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal siswa jika terlalu sering digunakan.

Hal ini berbeda dengan pendapat yang dikemukakan Novitasari & Khotimah (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif dapat menimbulkan dampak yang positif. Didukung dengan pendapat Chusna (2017) yang menyatakan bahwa pemanfaatan gadget dapat berdampak positif untuk mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, serta menstimulus anak untuk berpikir kritis. Begitu pula menurut Harahap et al. (2018) yang menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan gadget akan lebih menarik karena terdapat

banyak fitur yang menarik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Siswa akan lebih bersemangat belajar ketika dirinya senang dan tertarik serta termotivasi untuk terus belajar. Selain pemanfaatan gadget sebagai faktor eksternal, terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sikap disiplin belajar. Disiplin merupakan faktor dalam diri siswa yang memiliki andil besar dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Disiplin adalah pola perilaku seseorang yang tercipta berdasarkan upaya patuh dan menaati peraturan, tata tertib, nilai dan hukum yang berlaku sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Handayani & Subakti (2021), disiplin belajar merupakan bentuk kepatuhan dari semua siswa untuk melaksanakan kewajiban belajar secara sadar sehingga diperoleh perubahan pada dirinya, baik itu berupa pengetahuan, perbuatan maupun sikap yang baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Pribadiyah & Yunus (2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget, Kedisiplinan, dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi

Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan pada kelas XI AKL SMK Islam Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa yang dilihat dari nilai signifikan statistik sebesar $0,000 < 0,05$. Serta penelitian yang dilakukan oleh Sardin & Naenu (2021) dengan judul “Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Baubau” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Baubau. Dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan beberapa peneliti diatas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, karena secara empiris belum ada penelitian mengenai pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *ex post facto* karena penelitian ini tidak diberikan perlakuan secara langsung pada variabel bebas atau dapat dikatakan variabel bebasnya tidak dikendalikan dimana variabel tersebut telah terjadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel dengan teknik pengambilan sampel pada umumnya secara random, data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini terdapat dua variabel independen yaitu variabel pemanfaatan gadget dan variabel kedisiplinan belajar, serta satu variabel dependen yaitu variabel hasil belajar matematika siswa .

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil

kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *probability sampling*, yaitu *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen non tes (angket pemanfaatan gadget dan angket kedisiplinan belajar) serta tes (tes soal uraian hasil belajar matematika) guna mengukur pemanfaatan gadget, kedisiplinan belajar, dan hasil belajar matematika siswa. Angket pemanfaatan gadget memiliki dua indikator yaitu 1) memanfaatkan fungsi fitur dan aplikasi yang ada pada gadget; 2) frekuensi penggunaan gadget. Sedangkan, angket kedisiplinan belajar memiliki lima indikator yaitu 1) patuh dan taat terhadap tata tertib sekolah; 2) taat terhadap kegiatan pembelajaran di rumah; 3) perhatian terhadap kegiatan pembelajaran; 4) persiapan belajar siswa; dan 5) menyelesaikan tugas tepat waktu.

Soal tes hasil belajar diuji kesukaran, pembeda dan reliabilitasnya, sedangkan angket

pemanfaatan gadget dan angket kedisiplinan belajar diuji validitas dan reliabilitasnya. Dari 10 soal uraian yang diuji coba diperoleh 7 soal uraian yang layak digunakan untuk tes hasil belajar matematika. Sementara untuk 15 pernyataan angket pemanfaatan gadget yang diuji coba didapatkan 12 pernyataan yang layak digunakan untuk angket pemanfaatan gadget. Sedangkan dari 35 pernyataan angket kedisiplinan belajar yang diuji coba didapatkan 29 pernyataan yang layak digunakan untuk angket kedisiplinan belajar. Data yang diperoleh dari instrumen penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data yang meliputi teknik statistika deskriptif dan teknik statistika inferensial yang berupa analisis regresi linier berganda, dengan pemeriksaan asumsi menggunakan uji normalitas, uji heteroskedastisitas dan uji multikolinearitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda menggunakan patokan tabel pengkategorian yang

dikemukakan oleh Syaban & Ratnaningrum (2021) sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar

| INTERVAL | KRITERIA |
|------------------|----------|
| $X \geq 75$ | Tinggi |
| $55 \leq X < 75$ | Sedang |
| $X < 55$ | Rendah |

Hasil dari pengisian angket pemanfaatan gadget dihitung dengan bantuan program IBM SPSS 26 diperoleh distribusi frekuensi pemanfaatan gadget sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Gadget

| INTERVAL | KRITERIA | FREKUENSI | PERSENTASE | \bar{Y} |
|------------------|----------|-----------|------------|-----------|
| $X \geq 75$ | Tinggi | 63 | 33,9% | 65,1 |
| $55 \leq X < 75$ | Sedang | 87 | 46,7% | 63,8 |
| $X < 55$ | Rendah | 36 | 19,4% | 62,3 |
| JUMLAH | | 186 | 100% | |

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa pemanfaatan gadget siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda termasuk kedalam kategori sedang dengan persentase sebesar 46,7%. Selain itu, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika untuk pemanfaatan gadget kategori tinggi yaitu 65,1, rata-rata hasil belajar matematika untuk pemanfaatan gadget kategori sedang yaitu 63,8, dan rata-rata hasil belajar matematika untuk pemanfaatan gadget kategori rendah yaitu 62,3. Sehingga dapat

dilihat bahwa secara deskriptif pemanfaatan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Hasil dari pengisian angket kedisiplinan belajar dihitung dengan bantuan program IBM SPSS 26 diperoleh distribusi frekuensi kedisiplinan belajar sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Belajar

| INTERVAL | KRITERIA | FREKUENSI | PERSENTASE | \bar{Y} |
|------------------|----------|-----------|------------|-----------|
| $X \geq 75$ | Tinggi | 51 | 27,4% | 66,7 |
| $55 \leq X < 75$ | Sedang | 117 | 62,9% | 63,2 |
| $X < 55$ | Rendah | 18 | 9,7% | 60,9 |
| JUMLAH | | 186 | 100% | |

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa kedisiplinan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda termasuk kedalam kategori sedang dengan persentase sebesar 62,9%. Selain itu, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar matematika untuk kedisiplinan belajar kategori tinggi yaitu 66,7, rata-rata hasil belajar matematika untuk kedisiplinan belajar kategori sedang yaitu 63,2, rata-rata hasil belajar matematika untuk kedisiplinan belajar kategori rendah yaitu 60,9. Sehingga dapat dilihat bahwa secara deskriptif kedisiplinan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa dikelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda digunakan tabel pengkategorian berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

Tabel 4 Kategori Hasil Belajar Matematika Siswa

| INTERVAL | KRITERIA |
|------------------|---------------|
| $X \geq 81$ | Sangat Tinggi |
| $71 \leq X < 81$ | Tinggi |
| $61 \leq X < 55$ | Sedang |
| $X < 61$ | Rendah |

Hasil dari pengerjaan soal tes hasil belajar matematika siswa dihitung dengan bantuan program IBM SPSS 26 diperoleh distribusi frekuensinya sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika

| INTE RVA L | KRITE RIA | FREKU ENSI | PERSEN TASE |
|------------------|---------------|---------------|----------------|
| $X \geq 81$ | Sangat Tinggi | 15 | 8,1% |
| $71 \leq X < 81$ | Tinggi | 35 | 18,8% |
| $61 \leq X < 55$ | Sedang | 56 | 30,1% |
| $X < 61$ | Rendah | 80 | 43% |
| JUMLAH | | 186 | 100% |

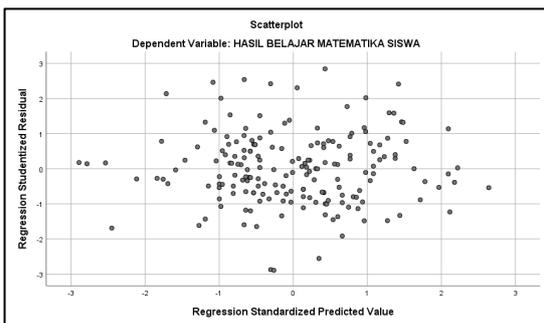
Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 43%.

Sebelum dilakukan uji regresi linier berganda, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat yakni uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinearitas. Berikut adalah hasil dari setiap pengujiannya dengan menggunakan bantuan program SPSS 26

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|---------------------------|
| N | | 186 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 11,36964026 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .040 |
| | Positive | .040 |
| | Negative | -.034 |
| Test Statistics | | .040 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .200^{c,d} |

Berdasarkan hasil analisis *Kolmogorov-Smirnov* satu sampel diperoleh nilai signifikan statistik sebesar 0,200. Karena nilai signifikan statistik $(0,200) \geq 0,05$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.



Gambar 1 Scatterplot Dependent Variable

Berdasarkan gambar 1 diatas, diperoleh hasil bahwa sebaran Scatterplot Dependent Variable mempunyai penyebaran titik-titik diatas dan dibawah angka 0, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas atau populasi berasal dari varians yang homogen. Untuk memperkuat hasil analisis uji heteroskedastisitas digunakan pula uji Glejser.

Tabel 7 Hasil Uji Heteroskedastisitas (Uji Glejser)

| Coefficients^a | | | | | |
|---------------------------------|---|---------------------------------------|-------|--------|------|
| | Unstandar rdized Coeffi cients | Standar rdized Coeffi cients | t | Sig. | |
| | B | Std Err or | Beta | | |
| (Constant) | 5.931 | 3.329 | | 1.782 | .076 |
| 1 Pemanfaatan Gadget | -.039 | .038 | -.082 | -1.042 | .299 |

| | | | | | |
|--------------|-----|-----|------|------|-----|
| Kedisiplinan | .08 | .04 | | 1.74 | .08 |
| Belajar | 1 | 6 | .137 | 5 | 3 |
| r | | | | | |

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil analisis uji Glejser diperoleh taraf signifikan statistik untuk variabel pemanfaatan gadget (X_1) sebesar 0,299. Sementara, taraf signifikan statistik untuk variabel kedisiplinan belajar (X_2) sebesar 0,083. Karena taraf signifikan statistik kedua variabel diatas lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

Tabel 8 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

| Variabel | Koefisien Regresi | t_{hit} | Sig. |
|----------------|-------------------|-----------|-------|
| Konstanta | 41,142 | 7,659 | 0,000 |
| X_1 | 0,137 | 2,247 | 0,026 |
| X_2 | 0,200 | 2,663 | 0,008 |
| R | | 0,305 | |
| R^2 | | 0,093 | |
| Signifikansi F | | 0,000 | |
| F_{hit} | | 9,351 | |

Persamaan model regresi dugaan pada penelitian ini secara umum ialah berbentuk:

$$\hat{Y} = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel 9 diatas diperoleh bahwa harga dari koefisien $b_0 = 41,142$; $b_1 = 0,137$; dan

$b_2 = 0,200$. Dimana b_0 adalah konstanta, b_1 koefisien dari variabel pemanfaatan gadget (X_1), dan b_2 koefisien dari variabel kedisiplinan belajar (X_2), sehingga dapat disusun dalam persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 41,142 + 0,137X_1 + 0,200X_2$$

Berdasarkan persamaan model regresi yang diperoleh, nilai konstanta menyatakan bahwa jika tidak terdapat kenaikan dari variabel bebas yaitu pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar, maka nilai variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa adalah sebesar 41,142. Koefisien regresi 0,137 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pemanfaatan gadget akan memberikan peningkatan nilai sebesar 0,137 pada hasil belajar matematika siswa. Koefisien regresi 0,200 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai kedisiplinan belajar akan memberikan peningkatan nilai sebesar 0,200 pada hasil belajar matematika siswa.

Dalam penelitian ini diperoleh bahwa pemanfaatan gadget siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda berada pada kategori sedang. Artinya bahwa pemanfaatan gadget siswa sudah cukup baik yang ditunjukkan

oleh banyak siswa yang dapat dengan mudah mencari informasi atau materi pembelajaran matematika melalui gadget, menggunakan gadget ketika sedang kesulitan dalam mengerjakan tugas matematika, menggunakan gadget untuk menonton video pembelajaran di youtube, dan dapat mengerjakan tugas matematika setelah menonton contoh soal di youtube. Dalam penelitian ini juga diperoleh bahwa kedisiplinan belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda berada pada kategori sedang. Artinya bahwa kedisiplinan belajar siswa sudah cukup baik yang ditunjukkan oleh banyak siswa yang datang ke sekolah tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung, menjaga ketenangan kelas saat pelajaran berlangsung dan mengikuti pembelajaran matematika sampai selesai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget berada pada kategori sedang dan kedisiplinan belajar berada pada kategori sedang, sedangkan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori rendah. Artinya hasil belajar matematika siswa masih dapat ditingkatkan lagi sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal dengan meningkatkan

pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai signifikansi F sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti bahwa model regresi yang didapat berarti atau variabel pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar berpengaruh secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh nilai signifikansi untuk koefisien regresi β_1 (pemanfaatan gadget) sebesar 0,026 $< 0,05$ (tolak H_0) yang berarti bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Pribadiyah & Yunus (2023) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. Dengan adanya gadget yang mempunyai banyak fitur-fitur canggih, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi yang diperlukan dan berhubungan dengan pelajaran, yang kemudian akan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Belajar dengan menggunakan

gadget akan lebih menarik karena terdapat banyak fitur maupun aplikasi yang menarik yang dimana dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan merasa bersemangat dalam belajar ketika dirinya merasa senang dan tertarik. Untuk dapat memastikan bahwa siswa menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhannya sebagai seorang pelajar maka sebaiknya orang tua maupun guru mengawasi siswa dalam menggunakan gadget, dan juga dalam diri siswa haruslah ada kesadaran bahwa penggunaan gadget harus digunakan untuk menunjang kegiatan belajar bukan untuk kegiatan lain yang tidak bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

Dapat pula dilihat bahwa nilai signifikansi untuk koefisien regresi β_2 (kedisiplinan belajar) sebesar 0,008 $< 0,05$ (tolak H_0) yang berarti bahwa terdapat pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Sardin & Naenu (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui peningkatan kedisiplinan belajar. Dalam

menciptakan lingkungan belajar yang disiplin tentunya harus didukung dengan adanya aturan yang tegas salah satunya dengan memberikan sanksi bagi siswa yang melanggar aturan. Dengan diberikannya sanksi maka dapat menekan jumlah siswa yang akan melanggar aturan, hal tersebut tentunya akan dapat membuat tingkat kedisiplinan siswa semakin meningkat. Dengan disiplinnya siswa dapat memberikan dampak positif bagi dirinya, dalam hal belajar juga siswa dapat menerapkan sikap disiplin agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, kedisiplinan belajar merupakan hal yang penting, karena jika kedisiplinan tersebut telah tertanam dalam diri siswa, maka ia akan berusaha untuk belajar secara teratur dan tertib sesuai dengan peraturan-peraturan yang berlaku.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai R^2 atau koefisien determinasi yang diperoleh yaitu 0,093. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebesar 9,3% variasi hasil belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh hubungan linier variabel pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar dalam model regresi. Jadi, berdasarkan hasil

penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024.

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yaitu terdapat pengaruh pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar secara simultan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2023/2024, dengan nilai $R^2 = 0,093$ yang menunjukkan kontribusi pemanfaatan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda sebesar 9,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 315–330.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Harahap, R. S., Elly, R., & Safiah, I. (2018). Pengaruh Penggunaan

- Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 119–126.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55–70.
- Indonesia, P. (2003). Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Demographic Research*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia.
<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar (1st ed.)*. Yudha English Gallery.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 5(3), 182–186.
- Pribadiyah, F., & Yunus, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Gadget, Kedisiplinan, dan Efikasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan pada Kelas XI AKL SMK Islam Bojong Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2021/2022*. 03(01), 62–69.
- Sardin, S., & Naenu, B. (2021). Pengaruh Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 100–107.
<https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.420>
- Saroinsong, W. P. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence of Children on Ages 6-8 Years Old. *Jurnal Tekpen*, 1(4), 941–952.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Syaban, M., & Ratnaningrum, E. (2021). *Statistika Penelitian*. Informatika.